

The background of the cover features a character in a dark, heavily detailed space suit with glowing blue accents on the helmet and chest. The character is holding a large, rusted, and mechanical-looking weapon. The setting is a snowy, mountainous landscape under a bright, hazy sky with a large, cratered celestial body in the background.

DEAD SPACE™ 3

VISCERAL
GAMES™



AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation de la console Xbox 360®, du capteur Kinect® pour console Xbox 360 et des accessoires concernés pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. www.xbox.com/support.

Avertissement de Santé : Crise d'épilepsie liée à la photosensibilité

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement important relatif à la santé : épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie entraînant des pertes de conscience dues à des stimulations lumineuses fortes: succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédents médicaux ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Les symptômes peuvent comprendre les suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles du visage, mouvement involontaire des bras ou des jambes, trouble de l'orientation, confusion, perte momentanée de conscience ou convulsions pouvant entraîner des blessures suite à une chute ou un choc avec des objets à proximité.

Si vous présentez un de ces symptômes, cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin.

Les parents doivent être particulièrement attentifs quant à la survenue de ces symptômes chez leurs enfants ou adolescents, plus vulnérables à de telles crises, en observant leur comportement ou en s'en enquérant auprès d'eux.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

SOMMAIRE

INTRODUCTION	2	RESSOURCES INVISIBLES	
COMMANDES	2	GREFFÉES	8
COMMENCER À JOUER	4	ÉTABLI	9
MENU PRINCIPAL	5	GARANTIE	12
JOUER	7	BESOIN D'AIDE ?	13

INTRODUCTION

Isaac Clarke est de retour, accompagné du soldat d'élite John Carver, dans une expédition à haut risque pouvant mettre un terme au fléau nécromorphe. Ensemble, Clarke et Carver doivent explorer la planète de glace Tau Volantis à la recherche du secret qui pourrait enrayer l'épidémie pour toujours, en affrontant ses avalanches, glaciers mortels et éléments déchaînés. Face aux ennemis les plus évolués et au climat hostile, le singulier tandem doit coopérer pour sauver l'humanité d'une apocalypse imminente.

COMMANDES

COMMANDES PAR DÉFAUT

Se déplacer	
Décoller en impesanteur	
Regarder	
S'accroupir	
Traceur	(maintenir)
Courir	(maintenir)
Roulade	(appuyer vite deux fois)
Viser	
Corps-à-corps	
Tir principal	(en visant)
Écraser	
Tir alternatif	(en visant)
Sélectionner une arme	

COMMANDES PAR DÉFAUT (SUITE)

Action/Ouvrir	A
Recharger	X
Soins rapides	B
Télékinésie	B (en visant)
Torsion	B (si disponible après télékinésie)
Recharge de stase	Y
Stase	Y (en visant)
Inventaire/RIG	O
Pause	ESC

COMMANDES ACTION

Cette configuration de manette vous permet de courir et de faire une roulade en appuyant sur **A** et de vous accroupir en appuyant sur **LB**. Un choix judicieux pour les joueurs habitués à l'action, qui permet un accès rapide aux commandes de déplacement et d'esquive.

S'accroupir	LB
Courir	A (maintenir)
Roulade	A (appuyer vite deux fois)

COMMANDES TIR

Cette configuration permet de s'accroupir avec **B**, pour une couverture rapide. Vous pouvez également courir et décoller ou atterrir en impesanteur en appuyant sur **Y**. Si vous avez l'habitude des jeux de tir, cette configuration est faite pour vous.

Courir (gravité normale)/ Atterrir (impesanteur)/ Décoller (impesanteur)	Y
Soins rapides	Y
Roulade (gravité normale)/Boost (impesanteur)	LB
S'accroupir	B

COMMENCER À JOUER



BASES DE L'ATH

Les Ressources Invisibles Greffées (RIG) d'Isaac indique en permanence les niveaux de santé et de stase tandis que l'affichage tête haute (ATH) montre les munitions restantes, sans besoin de menu supplémentaire. L'ATH limité vous aide à rester concentrer sur les ennemis et l'environnement. Pour autant, un simple coup d'œil suffit pour avoir un bon aperçu de votre situation.


Lorsque vous pointez votre arme, celle-ci affiche le nombre de tirs restants avant recharge. Si votre arme dispose d'outils supérieur et inférieur, vous verrez deux nombres : celui du haut pour l'arme principale et celui du bas pour le mode alternatif. Le rechargement s'applique aux deux outils.

MENU PAUSE

Rendez-vous dans le menu Pause pour repartir du dernier point de contrôle, inviter un ami à jouer, ajuster les paramètres ou voir vos succès, progrès et éléments débloqués. Vous pouvez également décider de quitter la partie.

Point de contrôle	Recommencez au dernier point de contrôle. La progression depuis le dernier point de contrôle sera perdue.
Inviter un(e) ami(e)	Invitez un ami dans votre partie.
Paramètres	Ajustez les paramètres A/V, les paramètres de jeu, la difficulté et plus encore.
Succès	Consultez vos progrès réalisés dans le jeu.
Progression et récompenses	Consultez les niveaux de difficulté complétés, les artefacts collectés, les missions facultatives terminées et les messages et armes trouvés.
Sauvegarder et quitter	Sauvegardez votre inventaire et revenez au menu principal.

SAUVEGARDE ET CHARGEMENT

La fonction de sauvegarde automatique enregistre votre progression et votre inventaire lors des points de contrôle. Pour recharger le dernier point de contrôle, appuyez sur  et sélectionnez POINT DE CONTRÔLE.

MENU PRINCIPAL

Ce menu apparaît avant le début d'une session de jeu et permet d'accéder à l'aventure solo, en coopération, aux modes de jeu, au contenu téléchargeable et aux bonus.

CAMPAGNE SOLO

Lancez une partie à un joueur, continuez depuis votre dernier point de contrôle ou rejouez certains passages.

- | | |
|--|--|
| Reprendre depuis la dernière sauvegarde | Jouez depuis votre dernier point de contrôle. |
| Poursuivre l'histoire | Jouez depuis le point de l'histoire atteint le plus récemment. |
| Choix de l'épisode | Choisissez un épisode déjà joué et un point de contrôle à partir duquel commencer. |

CAMPAGNE COOP

Rejoignez une partie publique, trouvez des amis en train de jouer, créez une partie privée pour vos amis ou lancez une partie publique pour d'autres joueurs.

- | | |
|----------------------------------|---|
| Partie rapide | Rejoignez une partie publique en cours. |
| Parties d'amis | Vérifiez si vos amis jouent une partie publique de <i>Dead Space 3™</i> . |
| Créer une partie privée | Créez une partie en coopération jouable sur invitation uniquement. |
| Créer une partie publique | Créez une partie en coopération jouable par n'importe qui. |

MODES NOUVELLE PARTIE+

Jouez à *Dead Space 3* d'une autre façon. Terminez le jeu dans n'importe quelle difficulté pour débloquer ces modes supplémentaires.

- | | |
|-------------------------|--|
| Nouvelle Partie+ | Ce mode est bloqué tant que vous n'avez pas terminé le jeu au moins une fois. Votre inventaire et vos armes seront disponibles dès le début mais votre progression sera réinitialisée. |
| Classique | Ce mode porte l'empreinte du <i>Dead Space™</i> original. |
| Survie totale | Ce mode met l'accent sur la gestion des ressources. |
| Fou furieux | Ce mode propose un défi au-delà des modes de difficulté les plus élevés. |

PARAMÈTRES

Rendez-vous dans le menu des paramètres pour ajuster les paramètres d'écran, de jeu et de manette, ou pour consulter la configuration de la manette.

- | | |
|------------------------------|---|
| Paramètres A/V | Ajustez la luminosité et le volume, activez ou désactivez les sous-titres. |
| Paramètres de jeu | Activez ou désactivez le traçage de votre partenaire, choisissez d'afficher ou non les didacticiels, activez les paramètres de vibration et ajustez la visée. |
| Commandes | Inversez les axes x et y et ajustez la sensibilité de la manette. |
| Configuration manette | Consultez les commandes par défaut et les autres configurations disponibles. |
| Commandes Kinect | Consultez les commandes Kinect et utilisez le Calibrage Kinect. |

CONTENU TÉLÉCHARGEABLE

Consultez la liste des contenus et objets disponibles à l'achat, comme des tenues, armes, packs de ressources, améliorations de Méca-charognard et nouveaux épisodes.

SUPPLÉMENTS

Rendez-vous dans les Suppléments pour utiliser un code afin de télécharger du contenu inédit, activer votre Passe en ligne, consulter vos progrès, voir un résumé des précédents *Dead Space* ou accéder au générique.

- | | |
|-----------------------------------|--|
| Utiliser code | Utilisez un code pour du contenu à télécharger. |
| Passe en ligne | Activez votre Passe en ligne pour profiter des fonctions en ligne. |
| Progression et récompenses | Consultez vos progrès par niveau de difficulté dans chaque épisode, le nombre d'artefacts découverts et plus encore. |
| Auparavant dans | Une vidéo résumant les événements majeurs de la saga <i>Dead Space</i> . |
| Crédits | Le générique de <i>Dead Space 3</i> . |

INVENTAIRE

Ajoutez des objets utiles comme les kits de soins à votre inventaire pour survivre. Si vous voyez une boîte ou un conteneur, appuyez sur **△** pour l'écraser ou sur **□** pour effectuer une attaque de corps à corps et l'ouvrir. Appuyez sur **△** pour ajouter l'objet trouvé à votre inventaire. Appuyez sur **○** pour ouvrir l'inventaire et voir vos objets, utiliser des kits de soins ou équiper vos armes.

ÉCHELLES

Vous pouvez grimper aux échelles signalées en bleu. Appuyez sur **△** pour vous accrocher puis orientez **○** pour monter ou descendre.

RAPPEL

Lorsque vous vous déplacez en rappel le long d'une falaise, orientez **○** en rappel et appuyez sur **△** pour sauter. Orientez **○** pour descendre, vous déplacer sur les côtés et éviter les chutes de rochers. Vous pourrez parfois perdre votre équilibre mais vous pourrez poursuivre une fois stabilisé.

STASE

Appuyez sur **Y** en visant pour lancer de la stase sur votre cible. La stase ralentit les ennemis et les rend vulnérables à vos attaques. La stase a d'autres avantages, lors de l'exploration notamment. Utilisez-la pour ralentir les obstacles un peu trop rapides.

TÉLÉKINÉSIE

La télékinésie vous permet d'attirer des objets pour les lancer, par exemple sur les ennemis. Pour déplacer ou projeter un objet, maintenez **□** pour le viser puis maintenez **○** pour le saisir et le déplacer. Relâchez **○** pour le laisser tomber ou appuyez sur **□** pour le projeter. Vous pouvez également ouvrir des portes et des verrous grâce à la torsion. Appuyez vite plusieurs fois sur **○** en les tenant par télékinésie.

RESSOURCES

Utilisez des ressources pour créer des armes et des objets à l'établi. Utilisez des Méca-charognards pour trouver des ressources cachées. Quand un Méca-charognard trouve des ressources, celles-ci deviennent disponibles au prochain établi visité. Si vous vendez des objets fabriqués à l'établi, vous recevez la moitié des ressources utilisées lors de leur fabrication. Les ressources s'affichent à droite de l'écran d'inventaire.

MÉCA-CHAROIGNARDS

Les Méca-charognards sont des machines conçues pour localiser des ressources. Les ressources émettent un son caractéristique. Tendez l'oreille pour savoir quand utiliser un Méca-charognard.

Pour charger un Méca-charognard, appuyez sur **○** et sélectionnez-le parmi vos armes.

Maintenez **□** pour viser avec le Méca-charognard et chercher des ressources. L'écran de Méca-charognard fonctionne comme un radar, les flèches indiquant le haut ou le bas signifient que vous devez monter ou descendre de niveau. Le radar vous indique si vous suivez la bonne direction. Lorsque vous approchez des ressources, le Méca-charognard émet des signaux. Appuyez sur **□** pour relâcher le Méca-charognard et le laisser localiser les ressources. Les ressources seront disponibles lors de votre prochain passage à l'établi. Si vous lâchez un Méca-charognard trop loin de la zone cible, il récoltera moins de ressources.

Pour vérifier le statut d'un Méca-charognard, ouvrez vos RIG et rendez-vous à l'écran Méca-charognard.

RESSOURCES INVISIBLES GREFFÉES

Les Ressources Invisibles Greffées (RIG) vous donnent toujours une indication de santé et de stase.

SANTÉ

La colonne vertébrale indique votre niveau de santé. Quand la jauge est pleine, vous êtes en bonne santé. Si vous subissez des dégâts, la jauge se vide et change de couleur. Le jaune indique que votre santé est inférieure à la moitié de la jauge. Le rouge indique que votre santé est inférieure au quart de la jauge. Situation critique. Utilisez un kit de soin pour récupérer de la santé. Si vous mourez, le jeu recharge automatiquement le dernier point de contrôle.

STASE

Votre niveau de stase est indiqué par le demi-cercle sur le dos d'Isaac, à droite de sa colonne vertébrale. S'il est bleu, le demi-cercle est plein. Quand vous utilisez de la stase, sa taille diminue et il change de couleur. Appuyez sur **Y** pour utiliser une recharge de stase.

AFFICHAGE INVENTAIRE/RIG

L'affichage de l'inventaire et des RIG vous permet de voir vos armes, objets importants et ressources. Appuyez sur **○** pour consulter votre inventaire. Appuyez sur **△** et **□** pour voir vos objectifs de mission, la base de données et les Méca-charognards.

L'ouverture des RIG ne met pas le jeu en pause. Vous pouvez donc continuer à déplacer Isaac avec cet affichage activé ou appuyer sur **○** pour le masquer. Viser avec **□** désactive également cet affichage.

INVENTAIRE

L'écran d'inventaire affiche les objets comme les kits de soins et les chargeurs de munitions dans la partie centrale. Les armes et objets importants sont affichés à gauche et les ressources à droite. Sélectionnez un objet puis choisissez DÉPLACER ou DÉPOSER pour lui donner un nouvel emplacement ou libérer de l'espace. Vous pouvez utiliser un kit de soins immédiatement en le sélectionnant puis en choisissant UTILISER. Vous pouvez également choisir de DONNER vos objets à votre partenaire en coopération.

MISSION

L'écran de mission recense vos objectifs principaux à gauche et les missions facultatives à droite. La partie inférieure de l'écran affiche le journal, qui détaille l'intrigue et vous rappelle la prochaine étape. Vous pouvez également utiliser le traceur pour localiser les coordonnées de l'objectif en cours. Appuyez sur **A** sur n'importe quel objectif pour en faire l'objectif pris en compte par votre traceur.

DONNÉES

La base de données vous permet de consulter vos messages et artefacts. Cela vous aidera à mesurer les progrès accomplis dans chaque épisode et vous rappellera ce qu'il vous reste à faire. Défilez au maximum sur la droite pour consulter les didacticiels.

MÉCA-CHAROIGNARDS

L'écran Méca-charognards vous tient au courant de la progression de chacun de vos Méca-charognards. Les Méca-charognards toujours en votre possession attendent leur déploiement. Une fois déployé, un méca apparaît avec un décompte indiquant le moment où il reviendra. Après avoir localisé des ressources, il peut être récupéré au prochain établi visité.

ÉTABLI

L'établi est un espace de travail vous permettant de fabriquer des armes à partir de pièces ou de plans, d'améliorer des armes avec des circuits, de fabriquer des objets comme des recharges de stase et de consulter votre inventaire. Il s'agit également du seul endroit vous permettant d'accéder à votre coffre.

Fabrication d'arme	Modifiez et améliorez une arme ou fabriquez-en une toute nouvelle.
Schémas	Choisissez un schéma par défaut ou un schéma personnalisé pour créer une arme à partir de pièces récupérées.
Améliorations armes	Ajoutez des circuits à une arme pour l'améliorer.
Fabrication d'objets	Créez des objets comme des chargeurs de munitions, kits de soins, recharges de stase et Dynabarres tungstène.
Coffre	Consultez et gérez l'inventaire des RIG et celui du coffre.

FABRIQUER UNE ARME

Concevez vos propres armes pour jouer comme vous le préférez. Sur l'établi, sélectionnez FABRICATION D'ARME pour concevoir une arme en utilisant des pièces et des ressources, ou sélectionnez SCHÉMAS pour assembler une arme à partir d'un schéma existant.

CHOISIR UNE ARMATURE

Pour créer une arme personnalisée, sélectionnez FABRICATION NOUVELLE ARME dans le menu de Fabrication d'arme de l'établi. Quand les options d'armature apparaissent, choisissez le type désiré. Utilisez une armature compacte pour une arme à une main et une armature lourde pour une arme à deux mains.

OUTILS

Chaque arme dispose d'outils supérieur et inférieur, de façon à causer plusieurs types de dégâts. Cela vous permet de vous adapter plus facilement, en fonction des ennemis et des situations.

Une fois l'armature choisie, sélectionnez un outil supérieur dans le nouveau menu. Il s'agira de votre tir principal. L'écran suivant est un menu de personnalisation. Sous Outil supérieur, sélectionnez OUTIL INFÉRIEUR pour choisir votre mode de tir alternatif. Vous pouvez également choisir un outil de mêlée, au cas où les ennemis s'approcheraient d'un peu trop près.

EMBOUTS

Les embouts modifient vos tirs en fonction des outils que vous avez choisis. Ces options ne sont donc disponibles que lorsque vous avez choisi vos outils. Par exemple, si votre outil supérieur est un Découpeur plasma, les options d'embouts vous permettront de choisir entre l'énergie concentrée ou cinétique.

Surveillez les modifications de dommages, recharge, capacité et vitesse en bas à droite de l'écran, variables en fonction des embouts. Chaque embout est classé selon sa portée et sa précision, ce qui vous permet de modifier vos armes en fonction de leurs forces et faiblesses.

MODULES

Les modules apportent un bonus aux statistiques ou aux capacités de votre arme. Vous pouvez ajouter deux modules sur chaque arme. En fonction de vos besoins, choisissez un module qui augmentera les dégâts causés grâce à une nouvelle fonctionnalité, comme les dégâts de feu ou la stase, ou sélectionnez un module qui augmente la capacité de votre arme et de celle de votre partenaire, recharge automatiquement ou soigne le partenaire lorsque vous utilisez un kit de soins.

CIRCUITS

Les circuits donnent à vos armes un bonus de recharge, cadence de tir, dégâts ou capacité. Pour ajouter des circuits, sélectionnez une fente de circuit vide puis l'une des options dans le menu qui apparaît. Ajoutez ensuite un circuit que vous avez trouvé ou fabriquez-en un nouveau en sélectionnant **FABRIQUER UN NOUVEAU CIRCUIT**.

Chaque armature dispose d'un certain nombre de fentes pour circuit. Si votre arme dispose de moins de huit fentes, vous pouvez en débloquer de nouvelles grâce au tungstène.

Certains circuits offrent un seul bonus, comme +2 en dégâts, tandis que d'autres en offrent deux, comme +1 en recharge et +1 en cadence de tir. La description à droite de l'écran peut mentionner de légères irrégularités, ce qui signifie que le circuit proposera un bonus au détriment d'un autre. Par exemple, +2 en cadence de tir et -1 en dégâts. Votre arme tirera plus vite mais causera moins de dégâts.

TERMINER LA FABRICATION

Quand la conception de votre arme est terminée, appuyez sur **Y** pour créer le schéma correspondant (à partager avec vos amis en coopération) ou appuyez sur **B** pour la fabriquer.

MODIFIER UNE ARME

Sur l'établi, sélectionnez **FABRICATION D'ARME** et choisissez une arme à modifier ou à améliorer. Vous accéderez ainsi au menu de construction où vous pourrez ajouter ou modifier les outils, embouts, modules et circuits. Si vous souhaitez juste améliorer une arme avec des circuits, sélectionnez **AMÉLIORATIONS ARMES** à partir du menu Modifier armes.

FABRIQUER DES OBJETS

La fabrication d'objets à partir de ressources vous permet de remplir votre inventaire en cas de besoin. Vous pouvez fabriquer des chargeurs de munitions, des kits de soins, des recharges de stase et des Dynabarres tungstène. Chaque objet listé mentionne un nombre à droite, correspondant à la quantité dont vous disposez dans votre inventaire.

Tous les objets fabriqués prennent de la place dans l'inventaire à l'exception des Dynabarres tungstène qui tiennent toutes dans un seul emplacement. Pour vendre un objet contre des ressources, sélectionnez-le dans la liste et appuyez sur **Y**. Souvenez-vous que les ressources reçues lors d'une vente correspondent à la moitié des ressources utilisées lors de la fabrication. Vous pouvez également partager des objets en coopération en appuyant sur **X**.

COFFRE

L'établi vous permet d'accéder au coffre, dans lequel vous pouvez puiser des objets pour les placer dans l'inventaire des RIG. Pour consulter votre inventaire à l'établi, sélectionnez **COFFRE** dans le menu. Pour déplacer un objet des RIG au coffre et inversement, sélectionnez-le et appuyez sur **A**. Un objet placé dans le coffre ne sera pas accessible à moins d'être sur un établi. Pour vendre un objet, appuyez sur **Y**.

GARANTIE

Garantie limitée

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce logiciel que le support sur lequel ce programme informatique est enregistré, est exempt de défaut tant dans les matériaux employés que dans son exécution et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Electronic Arts accepte pour une période de quatre-vingt-dix jours de remplacer le logiciel défectueux s'il est retourné à Electronic Arts à l'adresse mentionnée dans la rubrique « Retour après la garantie », accompagné de la photocopie de la preuve d'achat indiquant la date de l'acquisition, d'une description du défaut et de votre adresse.

Cette garantie est complète et n'affecte pas vos droits statutaires.

Cette garantie n'est pas applicable aux logiciels qui sont vendus « en l'état », ni dans le cas où le défaut résulte d'un mésusage, d'une utilisation excessive ou d'un mauvais traitement (par exemple apparition de rayures sur le support). Dans ces cas précis, les conditions d'échange seront les mêmes que celles décrites pour le « Retour après la garantie ».

Retour après la garantie

Pour faire remplacer tout support endommagé après expiration de la période de garantie, dans la limite des stocks disponibles, envoyez celui-ci à l'adresse mentionnée ci-dessous :



Electronic Arts
Service consommateur
56 rue des Docks
69256 Lyon
Cedex 09

Joignez à votre envoi la photocopie de la preuve d'achat, une description du défaut, vos coordonnées complètes (adresse et numéro de téléphone) et un chèque ou un mandat de 15 € libellé à l'ordre d'Electronic Arts.

Le tarif mentionné ci-dessus s'applique à la France métropolitaine et pourra faire l'objet de modifications sans préavis.

Attention : les frais d'expédition liés à l'envoi du jeu ou d'une partie du jeu à Electronic Arts ne sont pas remboursés, que ce soit durant la période de garantie ou après son expiration.

BESOIN D'AIDE ?

L'équipe Customer Experience EA est là pour que vous profitiez au maximum de votre jeu, n'importe où, n'importe quand. Que ce soit en ligne, dans les forums, par chat ou par téléphone, nos experts sont disponibles et prêts à vous aider.



Aide en ligne

Pour un accès immédiat à notre FAQ et aux messages d'aide, rendez-vous sur **help.ea.com/fr**. Les mises à jour sont quotidiennes, n'hésitez pas à visiter le site pour connaître les derniers problèmes et leurs solutions.



Assistance téléphonique

L'assistance est également disponible 7 jours sur 7 de 10h à 23h au **04 81 68 08 08**

Vous pouvez joindre notre Service Clients pour la Suisse au : **0225 181005**

Vous pouvez joindre notre Service Clients pour la Belgique au : **02 808 45 90**

Appel facturé au tarif habituel de votre opérateur.